<table>
<tr><td>fléau
(H EG EM O R F)
H</td><td>mot-clé
pleurs</td><td>péripétie
(CAMP TR)
† C</td></tr>
<tr><td colspan="3">question :
Comment pleurer les mots ?</td></tr>
<tr><td>concept
la créature</td><td>nom
L'arbre qui pleure</td><td>handicap
ne parle plus</td></tr>
<tr><td>objet
une fleur qui est son futur oublié</td><td>dessin</td><td>scène, objectif
rassurer L'arbre qui pleure</td></tr>
<tr><td colspan="3">nom du lieu
une clairière</td></tr>
<tr><td>notes sur le lieu 1/2
la lumière est gorgée de pollens F</td><td>plan</td><td>notes sur le lieu 2/2
le terrier des goupils est dissimulé aux pieds de L'arbre qui pleure (1) R</td></tr>
<tr><td>le chiffre
5</td><td>le numéro de page
1</td><td>la trinité
Feuille</td></tr>
</table>

fléau (H EG EM O R F) **EG**	mot-clé perte	péripétie (CAMP TR) † **R**
question : les goupils sont-ils mes amis ?		
concept **la métamorphose**	nom **Elisheba**	handicap dispose de 4 queues
objet un cocon de papillon	dessin	scène, objectif établir un dialogue avec son goupil.
nom du lieu une clairière		
notes sur le lieu 1/2 le terrier des goupils est dissimulé aux pieds de **L'arbre qui pleure (1) F**	plan	notes sur le lieu 2/2 la lumière est gorgée de pollens **F**
le chiffre **4**	le numéro de page **2**	la trinité **Ronce**

fléau (H EG EM O R F) **O**	mot-clé soif	péripétie (CAMP TR) † **M**
question : où sont mes renardeaux ?		
concept **l'amnésique**	nom **la goupil**	handicap a perdu ses renardeaux
objet a soif de larmes	dessin	scène, objectif étancher sa soif de souvenirs.
nom du lieu une clairière		
notes sur le lieu 1/2 le terrier des goupils est dissimulé aux pieds de **L'arbre qui pleure (1) F**	plan	notes sur le lieu 2/2 la lumière est gorgée de pollens **R**
le chiffre **3**	le numéro de page **3**	la trinité **Branche**

fléau (H EG EM O R F) **F**	mot-clé murmures	péripétie (CAMP TR) † **T** (objet)
question : où sont les renardeaux ?		
concept **la sauvage**	nom **le conclave**	handicap jalousent la mobilité de (1)
objet les pousses	dessin	scène, objectif glaner des souvenirs auprès du **conclave.**
nom du lieu une clairière		
notes sur le lieu 1/2 le terrier des goupil est un passage vers le monde du dessous R	plan	notes sur le lieu 2/2 Suivre **L'arbre qui pleure (1)** mis à l'écart **F (5)**
le chiffre **1**	le numéro de page **4**	la trinité **Feuille**

fléau (H EG EM O R F) **F**	mot-clé partage	péripétie (CAMP TR) † **P**
question : Quelle est cette odeur ?		
concept **la survivaliste**	nom **Chhouk (Lotus)**	handicap défiance envers les grands
objet son singe **Chou keu** (farceur) (7)	dessin	scène, objectif apprivoiser **Chhouk** la cueilleuse de Lotus pour qu'elle devienne guide.
nom du lieu arrière cour de Little Hô		
notes sur le lieu 1/2 au fond, non loin du plan d'eau une échelle mène vers les toits. **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 la contemplation rêveuse de la marre permet d'accéder à une clairière **(1) R**
le chiffre **2**	le numéro de page **5**	la trinité **Ronce**

fléau (H EG EM O R F) **EM**	mot-clé devoir	péripétie (CAMP TR) **† C**
question : Comment quitter Little Hô ?		
concept **L’amnésique**	nom **E Li Saa Baï**	handicap ne pas savoir dire non
objet M.A.T. (member access terminal)	dessin	scène, objectif devenir l’amie de **Chhouk** (5) sans céder à **Chou keu** (7)
nom du lieu arrière cour de Little Hô		
notes sur le lieu 1/2 un échafaudage mène vers les toits, une tour de guet pour protéger les dormeurs ? **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 une échoppe miteuse est éclairée de mille feux à toute heure du jour et de la nuit **R (8)**
le chiffre **5**	le numéro de page **6**	la trinité **Feuille**

fléau (H EG EM O R F) **H**	mot-clé jalousie	péripétie (CAMP TR) † **A**
question : Comment l'aveugle écrit-il ?		
concept **la créature**	nom **Chou keu**	handicap envieux
objet son pinceau de bambou et son encre d'égrégore. Il couche les souvenirs dans son encre pour se les approprier.	dessin	scène, objectif apprivoiser **Chou keu** l'écrivain public pour qu'elle devienne guide.
nom du lieu boutique de Little Hô		
notes sur le lieu 1/2 loin des lumières, sous une natte une trappe vers le monde du dessous **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 libérer farceur de **Chou Keu** et de sa jalousie maladive il redeviendra le singe qu'il était. **(6)** **R**
le chiffre **4**	le numéro de page **7**	la trinité **Ronce**

fléau (H EG EM O R F) **R**	mot-clé abandon	péripétie (CAMP TR) † **M**
question : Comment empêcher la pluie de tout ruiner ?		
concept **L'amnésique**	nom **Simon**	handicap mensonge
objet bâton de **Marchebranche** glané par son grand frère **Apo.**	dessin	scène, objectif convaincre **Simon** qu'une fois que sa cabane ne prendra plus la pluie, il sera libre
nom du lieu cabane		
notes sur le lieu 1/2 prendre la sente et poursuivre en contrebas mène vers une plaisante clairière (1) **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 une échoppe miteuse est éclairée de mille feux à toute heure du jour et de la nuit **R** (8)
le chiffre **3**	le numéro de page **8**	la trinité **Feuille**

fléau (H EG EM O R F) **H**	mot-clé ម៉ុសស **Moksha libération**	péripétie (CAMP TR) † **A**
question : Quelle est cette froidure dans mon oreille ?		
concept **la créature** la dévoreuse	nom **សាបព្រួស ម្ដាយ** sa b pruos mteay **Mère Truie**	handicap craint la lumière
objet épingle	dessin	scène, objectif se nourrir de l’affection des ***kośa*** **कश** enveloppes
nom du lieu les entrailles		
notes sur le lieu 1/2 Serrons les dents, serrons les rangs, ici nous sommes saufs atteintes des étrangers **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 Suivons **Se H T Es R** (10)
le chiffre **5**	le numéro de page **9**	la trinité **Ronce**

fléau	mot-clé	péripétie
(H EG EM O R F) **R**	Confiance ទុកចិត្ត **toukchet**	(CAMP TR) † **M**

question :
Comment emplir ce ventre affamé ?

concept	nom	handicap
La survivaliste	សេហតេស **se h te s** **Mule**	la crainte de manquer...

objet	dessin	scène, objectif
dans sa fistule	surnom : **Mumut**	Afin d'obtenir à manger à satiété, elle pris une livraison. Elle craint que l'objet ne la vérole.

nom du lieu

les entrailles

notes sur le lieu 1/2	plan	notes sur le lieu 2/2
Je sais la voie du souvenir, vers la ligne de force (12) **F**		La gangrène des souvenirs laissés au passage de **La dévoreuse** mène au piano forestier (12) **R**

le chiffre	le numéro de page	la trinité
1	**10**	**Branche**

fléau (H EG EM O R F) **R**	mot-clé Abandon **ការបោះបង់ចោល** kar baohbngchaol	péripétie (CAMP TR) † **P**
question : Quelle est cette force qui nous traverse ?		
concept la métamorphose	nom **Tumpek wayang**	handicap craint la lumière
objet tringles métalliques et papier de riz	dessin	scène, objectif irradier les ***kośa,*** **कश**, enveloppes.
nom du lieu ligne de force		
notes sur le lieu 1/2 Négligeons nos sensations trompeuses de brûlures, nos démangeaisons suivons les coursives et éloignons nous des crépitements (F) **(12)**	plan	notes sur le lieu 2/2 revêtons des combinaisons de papier de riz et choisissons le chemin loin des murmures trompeurs **(R)** (13)
le chiffre **2**	le numéro de page **11**	la trinité **Branche**

fléau	mot-clé	péripétie
(H EG EM O R F) **EM**	**policHinelle**	(CAMP TR) † **A**

question :
Sommes nous des créatures, les rêves de savants fous ?

concept	nom	handicap
la sauvage	**Chinels** Pulcinella **Polichinelles**	craint l'eau et le savon
objet	**dessin**	**scène, objectif**
de leurs fistules dissimulées sous leurs vêtements amples de travailleurs étrangers suintent des rejetons		échapper à la sporulation

nom du lieu
ligne de force

notes sur le lieu 1/2	plan	notes sur le lieu 2/2
Courage fuyons vers le clairière du musicien **(F)** **(13)**		Nous devons débarrasser le bois de cette souillure ! Sus ! **(14)** ou recourons au docteur **(29)** **(R)**
le chiffre	**le numéro de page**	**la trinité**
4	**12**	**Ronce**

fléau (H EG EM O R F) F	mot-clé **sournoise**	péripétie (CAMP TR) † R
question : Comment recouvrer ce que nous avons perdu ?		
concept **la sauvage**	nom **La Goupil** កញ្ជ្រោង	handicap son appariage
objet tringles métalliques et papier de riz	dessin	scène, objectif la sagesse des goupils est proverbiale. Peut elle guider les égarés ?
nom du lieu la clairière du musicien		
notes sur le lieu 1/2 écoutons attentivement ce que កញ្ជ្រោង a à nous enseigner. Nous devons en faire notre miel. (F) (21)	plan	notes sur le lieu 2/2 Méfions nous des idées perfides que dispense la créature. Écoutons nos cœurs, ils tissent la toile qui revêt notre bonheur (R) (8)
le chiffre **0**	le numéro de page **13**	la trinité **Branche**

fléau (H EG EM O R F) **F**	mot-clé **éveil**	péripétie (CAMP TR) † **T**
question : Que nous révèle le silence ?		
concept le mystique	nom Nèfles មេដាយ	handicap apprécie la lenteur
objet sa récolte de miel.	dessin	scène, objectif taire le trouble semé dans les ***kośa*, कश,** enveloppes.
nom du lieu la clairière du musicien		
notes sur le lieu 1/2 Jouons du piano, mangeons le miel qui emplit les pots de មេដាយ (F) (15)	plan	notes sur le lieu 2/2 Abordons la voie du renoncement, abandonnons nos rêves d'éveiller tous les **dormeurs** pour rejoindre et bâtir notre havre. (R)(16)
le chiffre **2**	le numéro de page **14**	la trinité **Feuille**

fléau (H EG EM O R F) **H**	mot-clé ម៉ុសសា **mo sa sa**	péripétie (CAMP TR) † **R**
question : Comment naît le nectar ?		
concept **la créature**	nom **Abeille bleue** ឃ្មុំខៀវ C mon k ouh	handicap ne parle pas, danse et bourdonne
objet des rayons de miel	dessin	scène, objectif établir un contact apaisé avec l'esprit qui protège **Rayon de soleil,** កាំរស្មី ព្រះអាទិត្យ **(16)**
nom du lieu le sous bois		
notes sur le lieu 1/2 Mangeons tout le miel et chassons ces odieuses abeilles **(F)** (17)	plan	notes sur le lieu 2/2 Dansons avec l'abeille bleue, apprenons ses pas **(R)** (18)
le chiffre **4**	le numéro de page **15**	la trinité **Feuille**

fléau (H EG EM O R F) **O**	mot-clé **bienveillance**	péripétie (CAMP TR) **† P**
question : Comment recouvrer ce que nous avons perdu ?		
concept **la mystique**	nom Rayon de soleil កាំរស្មី ព្រះអាទិត្យ	handicap craint de se voir dérober son soi
objet son lucane	dessin	scène, objectif Elle connaît tout des sentes de ce bois merveilleux. Elle aimerait rompre sa solitude. Peut-elle se fier à ces étrangers ?
nom du lieu bouts de soleil		
notes sur le lieu 1/2 grimpons la sente qui mène aux tréfonds du bois vers le col loin des troubles de la ville (F) (17)	plan	notes sur le lieu 2/2 Suivons le chant des butineuses et le ru qui gambade vers le marais (R) (18)
le chiffre **3**	le numéro de page **16**	la trinité **Branche**

fléau (H EG EM O R F) H	mot-clé confronter	péripétie (CAMP TR) † A
question : Puis je me fier à vous ?		
concept **la créature**	nom **Grand Frère** បងប្រុសធំ	handicap n'estime pas devoir être contredit
objet Krama	dessin	scène, objectif obtenir son élargissement de l'**Ankar**
nom du lieu la maison perchée		
notes sur le lieu 1/2 devenons les yeux et les oreilles du grand frère dans la zone 21 (F) **(20)**	plan	notes sur le lieu 2/2 pas même la torture ne saurait nous convaincre, profitant de la nuit nous fuyons **(R)** **(19)**
le chiffre **5**	le numéro de page **17**	la trinité **Ronce**

fléau (H EG EM O R F) **F**	mot-clé **copains ?**	péripétie (CAMP TR) † **T**
question : Comment qu'on devient copains ?		
concept **le sauvage**	nom **Serpent** ពស់ [Pow]	handicap se méfie des vieux ieuv ?
objet son pote k'ss	dessin	scène, objectif faire communauté avec **Serpent**
nom du lieu le marais		
notes sur le lieu 1/2 Laissons là ce marmot mal appris à ses enfantillages **(F)** (8)	plan	notes sur le lieu 2/2 Cédons aux exigences du marmot pour gagner le temple **(R)** (19)
le chiffre **0**	le numéro de page **18**	la trinité **Branche**

fléau (H EG EM O R F) **R**	mot-clé abandon	péripétie (CAMP TR) † **M**
question : Comment renoncer à ses petits talents ?		
concept **La créature**	nom **Quatre mains**	handicap désire toucher, palper. S’exprime par ses seuls mouvements.
objet sa taupe **Mau L**	dessin	scène, objectif souhaite recueillir sa mite confiée à **Se H Te S (10)**. Elle s’est nourrie pendant son voyage et pourra contenter de ses souvenirs la taupe **Mau L**.
nom du lieu la piscine oubliée		
notes sur le lieu 1/2 prendre la sente et poursuivre en contrebas mène vers une agréable clairière **(1) F**	plan	notes sur le lieu 2/2 une sente s’enfonce dans les profondeurs du bois **R (20)**
le chiffre **2**	le numéro de page **19**	la trinité **Feuille**

fléau (H EG EM O R F) **O**	mot-clé Abandon **ការបោះបង់ចោល** kar baohbngchaol	péripétie (CAMP TR) † **C**
question : Comment accepter l’oubli comme une bénédiction ?		
concept **Le mystique**	nom **Moine** ព្រះសង្ឃ	handicap honnêteté foncière
objet son dénuement	dessin	scène, objectif s’entretenir avec le moine, échanger, que chacun comprenne l’autre.
nom du lieu Temple ប្រាសាទ L'saan		
notes sur le lieu 1/2 prendre la sente et poursuivre en contrebas mène vers une plaisante clairière **(1) F**	plan	notes sur le lieu 2/2 une sente s’enfonce dans les profondeurs du bois et grimpe sur les hauteurs **R (22)**
le chiffre **3**	le numéro de page **20**	la trinité **Branche**

<table>
<tr><td>fléau
(H EG EM O R F)
EG</td><td>mot-clé
souffrances</td><td>péripétie
(CAMP TR)
† A</td></tr>
<tr><td colspan="3">question :
Comment oublier nos souffrances ?</td></tr>
<tr><td>concept
La créature</td><td>nom
L'ange</td><td>handicap
l'ampleur des souffrances</td></tr>
<tr><td>objet</td><td>dessin</td><td>scène, objectif
Sécher les larmes de l'ange qui personnifie les victimes de S21.</td></tr>
<tr><td colspan="3">nom du lieu
S21</td></tr>
<tr><td>notes sur le lieu 1/2
prendre la sente et poursuivre en contrebas mène vers une plaisante clairière (17), puis (1) F</td><td>plan</td><td>notes sur le lieu 2/2
réconforter et honorer les victimes des interrogateurs. Pleurer de ses souvenirs pour emporter ceux de victimes.
R (22)</td></tr>
<tr><td>le chiffre
5</td><td>le numéro de page
21</td><td>la trinité
Ronce</td></tr>
</table>

fléau (H EG EM O R F) **O**	mot-clé **Abandon** **ការបោះបង់ចោល** **kar baohbngchaol**	péripétie (CAMP TR) **† M**
question : Comment saurons-nous que nous nous sommes échappés ?		
concept **Le survivaliste**	nom **Sen Su Ri Det**	handicap maladivement timide
objet	dessin	scène, objectif quitter le camp de travail et fuir les grands pour déposer la momie de sa mère auprès de ses ancêtres.
nom du lieu zone 21 Cheung Kok		
notes sur le lieu 1/2 prendre la sente et poursuivre en contrebas mène vers une plaisante clairière **(1) F**	plan	notes sur le lieu 2/2 une sente indistincte qui mène vers les hauteurs de la montagne **R (23)**
le chiffre **4**	le numéro de page **22**	la trinité **Feuille**

<table>
<tr><td>fléau
(H EG EM O R F)
H</td><td>mot-clé
discrétion</td><td>péripétie
(CAMP TR)
† A</td></tr>
<tr><td colspan="3">question :
Peux-t-elle nous venir en aide ou devons nous l’affronter ?</td></tr>
<tr><td>concept
la créature</td><td>nom
Le projectionniste</td><td>handicap
la lumière l’aveugle</td></tr>
<tr><td>Objet</td><td>dessin</td><td>scène, objectif
établir un dialogue sans parole.
Le projectionniste crie seulement.</td></tr>
<tr><td colspan="3">nom du lieu
le tunnel</td></tr>
<tr><td>notes sur le lieu 1/2
s’enfuir terrorisés par le lieu et son maître

F</td><td>plan</td><td>notes sur le lieu 2/2
S’emparer du masque afin de soigner Rayon de Soleil
R</td></tr>
<tr><td>le chiffre
4</td><td>le numéro de page
23</td><td>la trinité
Ronce</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>fléau
(H EG EM O R F)
R</td><td>mot-clé
pétrole</td><td>péripétie
(CAMPTR)
† P</td></tr>
<tr><td colspan="3">question :
Comment échapper à la poisse ?</td></tr>
<tr><td>concept
le survivaliste</td><td>nom
La Taupe
[Moww]
ម៉ូល</td><td>handicap
épaule gauche démise</td></tr>
<tr><td>Objet
Un fossile</td><td>dessin</td><td>scène, objectif
affermir les liens avec les Dormeurs sans renier ses principes.</td></tr>
<tr><td colspan="3">nom du lieu
le tunnel</td></tr>
<tr><td>notes sur le lieu 1/2
Nous sommes dans la zone. Aucune déflagration, nous devons être la lumière qui se pose sur les feuilles
F</td><td>plan</td><td>notes sur le lieu 2/2
Nous passons sans bruit, sans faire ployer les branches sous notre poids, mais nous drainons dans notre sillage l'opabinia (41)
R</td></tr>
<tr><td>le chiffre
4</td><td>le numéro de page
24</td><td>la trinité
Ronce</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>fléau
(H EG EM O R F)
EM</td><td>mot-clé
fureur</td><td>péripétie
(CAMP TR)
† A</td></tr>
<tr><td colspan="3">question :
Qui en veut à notre eau ?</td></tr>
<tr><td>concept
La métamorphose</td><td>nom
Celui qui parle à la terre</td><td>handicap
manipulé</td></tr>
<tr><td>Objet
Sa marque de fabrique est celle de l’ingénieur en biomécanique Iurii Stepanov</td><td>dessin
un cybergrours</td><td>scène, objectif
Notre Techie tente de détourner de l’eau à notre profit. Une présence… Et soudain, déferle une furie avide d’éliminer les Maulwurf, que nous sommes.</td></tr>
<tr><td colspan="3">nom du lieu
notre refuge</td></tr>
<tr><td>notes sur le lieu 1/2
Fuyons, courrons échappons nous à cet enfer en suivant les coursives ! F (11)</td><td>Plan</td><td>notes sur le lieu 2/2
Parlons à l’esprit de l’ours, établissons le dialogue. Si nous lui rendons sa liberté il sera un précieux allié. R (26)</td></tr>
<tr><td>le chiffre
5</td><td>le numéro de page
25</td><td>la trinité
Ronce</td></tr>
</table>

fléau (H EG EM O R F) **F**	mot-clé **puissance**	péripétie (CAMP TR) † **R**
question : Pourquoi est-il si méchant ?		
concept **Le Sauvage**	nom **Grand Père**	handicap manipulé
Objet A ses amis, **Grand Père** offre deux champignons qui ingérés permettent de rejoindre son domaine.	dessin un **grours**	scène, objectif Apaiser son esprit drogué par l'ingénieur, noyé sous les injonctions du **Renonçant** est difficile. Il se défie de l'homme, mais respecte ceux qui parle le bois.
nom du lieu la forêt du Es'I		
notes sur le lieu 1/2 Son domaine est immense et glacé. En silence, sous le vente progressons à l'abri des fougères **F (1)**	Plan	notes sur le lieu 2/2 **Grand Père** entend bien toucher deux mots au docteur... **R (28)** mais **(27)** sera encore plus mécontent !
le chiffre **3**	le numéro de page **26**	la trinité **Feuille**

<table>
<tr><td>fléau
(H EG EM O R F)
H</td><td>mot-clé
hantise</td><td>péripétie
(CAMP TR)
† A</td></tr>
<tr><td colspan="3">question :
Qu’est-ce que c’est ?</td></tr>
<tr><td>concept
La créature</td><td>nom
Le Renonçant
Le Grand Forestier</td><td>handicap
immatériel</td></tr>
<tr><td>Objet
son seul contact avec le vivant</td><td>dessin</td><td>scène, objectif
Cet esprit retors, qui a renoncé à son soi réside désormais dans le capharnaüm des palais mentaux. En prenant le contrôle de l’eau il souhaite se réincorporer dans la multitude.</td></tr>
<tr><td colspan="3">nom du lieu
bibliothèque</td></tr>
<tr><td>notes sur le lieu 1/2
les livres sont moisis et ne présentent aucun intérêt pratique F (11)</td><td>Plan</td><td>notes sur le lieu 2/2
les livres sont un véhicule du passé pour voyager dans des têtes étrangères
R (29)</td></tr>
<tr><td>le chiffre
5</td><td>le numéro de page
27</td><td>la trinité
Ronce</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>fléau
(H EG EM O R F)
EG</td><td>mot-clé
hantise</td><td>péripétie
(CAMP TR)
† T</td></tr>
<tr><td colspan="3">question :
Qu’est-ce qu’y a d’intéressant à glaner ici ?</td></tr>
<tr><td>concept
Le mystique</td><td>nom
Iurii Stepanov</td><td>handicap
esprit troublé</td></tr>
<tr><td>Objet
sa machinerie et sa collection vaudou</td><td>dessin</td><td>scène, objectif
Obtenir des renseignements de Iurri avant que Grand Père ne le dévore, puis conserver la confiance de ce dernier avant d’assaillir son commanditaire (27)</td></tr>
<tr><td colspan="3">nom du lieu
le laboratoire</td></tr>
<tr><td>notes sur le lieu 1/2
Des mouchards sont connectés à chacun des appareils, rien d’exploitable ici
F (11)</td><td>Plan</td><td>notes sur le lieu 2/2
le laboratoire recèle une mine de SELFs à laquelle puiser au risque de se faire repérer par des mouches
R (30)</td></tr>
<tr><td>le chiffre
0</td><td>le numéro de page
28</td><td>la trinité
Branche</td></tr>
</table>

fléau (H EG EM O R F) **EM**	mot-clé **pureté**	péripétie (CAMP TR) **† A**
question : Souhaitez vous que la douleur s'évanouisse au pieds des *cerisiers en fleurs dans la nuit* ?		
concept **la métamorphose**	nom **石井 四郎,** ***Ishii Shirō***	handicap aucune empathie
Objet dispose d'un millier d'hommes à sa botte au sein de l'unité *731*, **Nana-san-Ichi butai.**	dessin	scène, objectif général en charge de la « prévention des épidémies et la purification de l'eau ». Ne pas devenir un **maruta** (bille de bois, cobaye).
nom du lieu **Pingfang**		
notes sur le lieu 1/2 la seule issue en dehors de la condition de **maruta** est le monde du dessous (9) **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 Dansons avec **l'abeille bleue**, apprenons ses pas (15) **R**
le chiffre **5**	le numéro de page **29**	la trinité **Ronce**

fléau (H EG EM O R F) **R**	mot-clé **faux semblants**	péripétie (CAMP TR) † **A**
question : pour qui s'agitent ces mouches ?		
concept **La Survivaliste**	nom **Knê'h**	handicap froide et calculatrice
Objet pièges à grenouilles	dessin	scène, objectif Elle épie ses voisins et dirige l'exploitation de la **rignière** (rizière en fond de cour propre à **Little Hô Chi Minh Ville**) Elle aime terroriser les gamins.
nom du lieu **rignière**		
notes sur le lieu 1/2 Les eaux montent et les voies à sec sont traîtresses, traverser la **rignière** ne coûtera que la perte d'un menu colifichet. **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 Rendons hommage au aînés, discutons avec la patronne... Elle ne nous veut pas de mal non...Euh (32) **R**
le chiffre **5**	le numéro de page **30**	la trinité **Ronce**

fléau (H EG EM O R F) **O**	mot-clé **responsabilités**	péripétie (CAMP TR) † **M**
question : comment échapper aux conséquences ?		
concept **Le Survivaliste**	**La Taupe** [Moww] ម៉ូល	handicap Instinctif.
Objet un pistolet d'ordonnance volé à un officier mort de l'organisation	dessin	scène, objectif une gamine s'est prise le pied dans un piège à grenouilles. Elle craint que la sorcière emporte son âme.C'est **Knê'h** ! Ni une, ni deux, pan ! mais après ?
nom du lieu **rignière**		
notes sur le lieu 1/2 Creusons vite une tombe pour la sorcière, dans la **rignière**, le riz poussera mieux. **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 Entourons la défunte de nos prières. Invitons les voisins à pleurer sa mort. **R**
le chiffre **2**	le numéro de page **31**	la trinité **Branche**

fléau (H EG EM O R F) **H**	mot-clé **faux semblants**	péripétie (CAMP TR) **† C**
question : Comment oublier ses racines ?		
concept **La Créature**	nom **l'enracinée** [Leuh Saa]	handicap est enracinée dans sa maison
Objet	dessin	scène, objectif Discuter avec elle pour convaincre de laisser nos radi-celles connaître d'autres eaux et d'autres terres. Si elle accepte elle libéra **Knê'h** de son emprise également
nom du lieu **rignière**		
notes sur le lieu 1/2 Brûlons la maison qui enferme cet esprit vil et nous en serons débarrassés ! **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 Acceptons d'ingérer une graine de **[Leuh Saa]** pour que prospère notre **rignière** **R**
le chiffre **4**	le numéro de page **32**	la trinité **Feuille**

fléau (H EG EM O R F) **EG**	mot-clé **faux semblants**	péripétie (CAMP TR) **† P**
question : comme un oiseau sans ailes		
concept **Le mystique**	nom **Mattithyahû** L'homme ailé	handicap subsiste au-delà des couleurs
Objet des ailes duveteuse de loin, lisses et diaphanes de près	dessin	scène, objectif muer **l'ois'homme** en **papil'homme**
nom du lieu **SUBCOLOR**		
notes sur le lieu 1/2 Je crache les couleurs enfuies pour retrouver la sente vers chez moi. **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 Avec mes cheveux, je tisse un cocon pour **Mattithyahû.** Puis je l'enveloppe dans mon **Krama**. **R**
le chiffre **0**	le numéro de page **33**	la trinité **Ronce**

fléau (H EG EM O R F) **O**	mot-clé **faux semblants**	péripétie (CAMP TR) **† R**
question : Comment oublier ses racines ?		
concept **L'amnésique**	nom ក្រាប់ **Noix** [B'lloa]	handicap un précipité de temps
Objet une balle rouillée	dessin	scène, objectif un vieux monsieur tient un discours incohérent. Sa main gauche est pareille à des sarments. Il est confus et entend régenté certains dormeurs.
nom du lieu **une rignière**		
notes sur le lieu 1/2 Ici plus qu'ailleurs la végétation est exubérante, gorgée de l'eau de mousson. Séchons nous et quittons ce lieu. **(36) F**	plan	notes sur le lieu 2/2 Renouons les fils distendus du temps au sein de son discours afin que La Taupe revienne parmi les existants. **R**
le chiffre **5**	le numéro de page **34**	la trinité **Feuille**

fléau (H EG EM O R F) **O**	mot-clé **apprivoiser** **សហគមន៍** [saʔhaʔkw’m]	péripétie (CAMP TR) † **M**
question : Où est le chemin secret ?		
concept **L’amnésique**	nom **blanc** **écureuil**	handicap mémoire défaillante
Objet coquille de noisette	dessin	scène, objectif remémorer au petit écureuil blanc qu’il a promis à **Rayon de Soleil** de lui révéler une voie
nom du lieu **lisière**		
notes sur le lieu 1/2 évoluer à la lisière nécessite de déployer toute la prudence dont nous sommes capables au risque d’endormir la curiosité de **(35)** **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 Progresser à la lisière est dangereux. Les matons veillent et tirent à vue, **(40)** via **(12)** **R**
le chiffre **4**	le numéro de page **35**	la trinité **Branche**

fléau (H EG EM O R F) **H**	mot-clé	péripétie (CAMP TR) † **A**
question : Qu'adviendra-t'il de nous ?		
concept **la créature**	nom	handicap
Objet une bouteille de **Ramune** vide et poisseuse	dessin	scène, objectif
nom du lieu		
notes sur le lieu 1/2 **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 **R**
le chiffre **0**	le numéro de page **36**	la trinité **Ronce**

fléau (H EG EM O R F) **EG**	mot-clé **disparition**	péripétie (CAMP TR) † **A**
question : Mais où s'est passé l'soleil ?		
concept **le mystique**	nom **Isanov**	handicap entité incarnée
Objet	dessin	scène, objectif Rayon de soleil កាំរស្មីព្រះអាទិត្យ, **(16)** la plus jeune a disparu. Elle cherchait sa peluche. Le vieux (34) lui a dit qu'elle était partie se protéger de la pluie dans l'immeuble.
nom du lieu Immeuble **Isanov**		
notes sur le lieu 1/2 Nous hurlons à pleins poumons pour qu'elle nous rejoigne. La peluche nous revient en pleurs : L'immeuble a bouffé sa copine **F**	l'immeuble est noyée dans une brume mouvante où poussent des arbres noirs	notes sur le lieu 2/2 L'immeuble est solitaire. Il est avide de vie. Plus personne ne l'habite. Nous serons ses habitants désormais et renonçons à fuir Little Hô. **R**
le chiffre **1**	le numéro de page **37**	la trinité **Branche**

fléau (H EG EM O R F) **H**	mot-clé **avertissement**	péripétie (CAMP TR) † **T**
question : Comment puis-je vous aider ?		
concept **la créature**	nom **Perdu** 失われた Ushinawareta	handicap redoute la crainte que sa réelle apparence suscite
Objet une boule de pâte	dessin	scène, objectif Révéler le danger de la manipulation de la lumière noire.
nom du lieu **atelier de Iurii Stepanov**		
notes sur le lieu 1/2 Manger la boule offerte par perdu et sécher les larmes de joie de **Perdu** qui a le sentiment alors d'endiguer la **lumière noire** **R**	Plan	notes sur le lieu 2/2 Entrer en conflit avec **Perdu** serait s'assurer d'une contamination complète **F**
le chiffre **3**	le numéro de page **38**	la trinité **Ronce**

fléau (H EG EM O R F) **O**	mot-clé **agir**	péripétie (CAMP TR) **† C**
question : Comment percer le voile qui enténèbres nos SOI ?		
concept **l'amnésique**	nom **Perdu** **失われた** **B'lloa**	handicap les douleurs articulaires
Objet une balle perdue	dessin	scène, objectif renouer avec un désir d'embrasser la vie, de la vivre, plutôt que la contempler au bord du chemin en considérant le soleil qui s'étiole.
nom du lieu atelier		
notes sur le lieu 1/2 Le jour fond. Une masse toiles épaisse enveloppe l'immeuble que. seules nos peurs nous dissuadent de franchir **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 Nous pouvons lire dans ces toiles le tracé de sentes prometteuses **R**
le chiffre **2**	le numéro de page **39**	la trinité **Branche**

<table>
<tr><td>fléau
(H EG EM O R F)
EM</td><td>mot-clé
risque</td><td>péripétie
(CAMP TR)
† R</td></tr>
<tr><td colspan="3">question :
Pourquoi devrait-on tout partager ?</td></tr>
<tr><td>concept
la métamorphose</td><td>nom
คุ้ยเขี่ย
Khûyk̄heī̀y
Furet</td><td>handicap
dissimule 3 nodules qui poussent dans son dos.</td></tr>
<tr><td>Objet
un carnet</td><td>dessin</td><td>scène, objectif
Se lier à la communauté des Dormeurs</td></tr>
<tr><td colspan="3">nom du lieu
mon refuge</td></tr>
<tr><td>notes sur le lieu 1/2
Dois-je me contenter de vivre sous une bâche ou puis-je entrer dans l'alcôve sous la queue du dragon ?
F</td><td>plan</td><td>notes sur le lieu 2/2
Que signifie le charabia que me susurre la statue ? Dois-je obéir aux injonctions du dragon des Immortels ?
R</td></tr>
<tr><td>le chiffre
2</td><td>le numéro de page
40</td><td>la trinité
Feuille</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>fléau
(H EG EM O R F)
EM</td><td>mot-clé
voracité</td><td>péripétie
(CAMP TR)
† A</td></tr>
<tr><td colspan="3">question :
Comment de proie devenir le prédateur ?</td></tr>
<tr><td>concept
la sauvage</td><td>nom
Opabinia</td><td>handicap
provient des tréfonds des temps de la terre</td></tr>
<tr><td>Objet</td><td>dessin</td><td>scène, objectif
Cette créature issue d'éons oubliés, est animée d'une inextinguible faim, secondée par des sens aiguisés</td></tr>
<tr><td colspan="3">nom du lieu
presque-nuit</td></tr>
<tr><td>notes sur le lieu 1/2
Depuis les profondeurs du tunnel elle nous suit. Profitant de la presque nuit, elle tente d'engloutir ses proies.
F</td><td>plan</td><td>notes sur le lieu 2/2
En sacrifiant un leurre (42) , nous pourrions détourner l'attention de notre prédatrice et la réduire à l'état de proie en juste retour.
R</td></tr>
<tr><td>le chiffre
4</td><td>le numéro de page
41</td><td>la trinité
Ronce</td></tr>
</table>

fléau (H EG EM O R F) **F**	mot-clé **fragilité**	péripétie (CAMP TR) † **C**
question : Comment récolter les beautés de la forêt ?		
concept **la sauvage**	nom **Oiseau de paradis**	handicap fragile et éphémère
Objet	dessin	scène, objectif préserver le ballet gracieux du bel oiseau et les teintes des fleurs à laquelle il puisent son nectar
nom du lieu **presque-nuit**		
notes sur le lieu 1/2 La forêt est une menace pour les humains, quelque soient les atours qu'elle déploie pour les séduire. Hâtons de quitter ce lieu **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 Nous devons préserver cet instant et ces belles créatures. Prélevons du pollen et cultivons ces fleurs dans notre **rignière** (mais gare au **(41)**) **R**
le chiffre **3**	le numéro de page **42**	la trinité **Feuille**

fléau (H EG EM O R F) **H**	mot-clé Orgueil гордыня [gordynya]	péripétie (CAMP TR) † **A**
question : Où la cruauté prend-elle source ?		
concept **Chimère**	nom ЛЕВ [lev]	handicap ne subsistent que ses sanglots
artefact des crânes de souris dont les orbites suintent la lumière noire	dessin	scène, objectif consoler la chimère de la cruauté des grands et lui offrir un avenir. Elle recouvrera son âme d'enfant et disparaîtra en tant que chimère. (6)
nom du lieu **un couloir (de l'institut)**		
notes sur le lieu 1/2 la lumière est notre guide, quittons ces lieux obscurs au plus vite, fuyons ! Быстрый ! [Bystryy !] **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 L'énergie qui ronge nos esprits et alimente les chimère est la lumière noire **R**
le chiffre **5**	le numéro de page **1**	la trinité **Ronce**

fléau (H EG EM O R F) **O**	mot-clé implacabilité неумолимость [neumolimost']	péripétie (CAMP TR) † **R**
question : Où la cruauté prend-elle source ?		
concept l'amnésique	nom Гарри [Garri]	handicap craint la solitude
artefact de solides socques de plastec		scène, objectif Je me souviens du jeu du cercle et des coups échangés, de la duplicité… Conjurons l'oubli ou pardonnons nos offenses…
nom du lieu un couloir (de l'institut)		
notes sur le lieu 1/2 Nous y avons pris pension pour notre instruction et nous devons laisser derrière nous nos souvenirs, nos souffrances **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 Crevons l'abcès de nos rancœurs passées, ouvrons ensemble une voie d'amitié. **R (1)**
le chiffre **2**	le numéro de page **2**	la trinité **Feuille**

fléau (H EG EM O R F) **EG**	mot-clé reproches	péripétie (CAMP TR) † **R**
question : Où la cruauté prend-elle source ?		
concept **le mystique**	nom reproches	handicap craint le jugement
artefact	dessin	scène, objectif oublier les offenses, ensevelir les reproches sous une épaisse couche d'oubli
nom du lieu **un cimetière sous le ciel**		
notes sur le lieu 1/2 Nous n'avons plus le temps pour ces enfantillages. Nous avons une mission à accomplir, capturer des chimères pour **L'Institut**. **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 Creusons ici une sépulture, à l'ombre de l'upas qui a vu éclore nos différents, pleurons nos souffrances ensemble **R**
le chiffre **0**	le numéro de page **3**	la trinité **Ronce**

<table>
<tr><td>fléau
(H EG EM O R F)
F</td><td>mot-clé
nadzor
надзор
[nadzor]</td><td>péripétie
(CAMP TR)
† T</td></tr>
<tr><td colspan="3">question :
L’obscur des forêts est il notre allié ?</td></tr>
<tr><td>concept
le sauvage</td><td>nom
UPAS
ДЕРЕВО
[diere’va]</td><td>handicap
craint l’obscur des forêts trop denses</td></tr>
<tr><td>artefact</td><td>dessin</td><td>scène, objectif
sa sève son latex provoque une syncope qui libère des souvenirs</td></tr>
<tr><td colspan="3">nom du lieu
sous le ciel</td></tr>
<tr><td>notes sur le lieu 1/2
Quittons ces parages au plus vite, ne laissons pas le soleil implacable nous dicter sa conduite
F</td><td>plan</td><td>notes sur le lieu 2/2
A l’institut, il nous a été enseigné que cet arbre exsudait un puissant poison, son esprit peut nous libérer
R</td></tr>
<tr><td>le chiffre
3</td><td>le numéro de page
4</td><td>la trinité
Branche</td></tr>
</table>

fléau (H EG EM O R F) **EG**	mot-clé chimère	péripétie (CAMP TR) † R
question : Comment protéger les chimères		
concept la métamorphose	nom еж hérisson [yezh]	handicap
artefact	dessin	scène, objectif
nom du lieu		
notes sur le lieu 1/2 **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 **R**
le chiffre **5**	le numéro de page **5**	la trinité **Ronce**

<table>
<tr><td>fléau
(H EG EM O R F)
R</td><td>mot-clé
attentes</td><td>péripétie
(CAMP TR)
† R</td></tr>
<tr><td colspan="3">question :
Sommes-nous de véritables amis ?</td></tr>
<tr><td>concept
le survivaliste</td><td>nom
KWOLIA</td><td>handicap
chétif</td></tr>
<tr><td>artefact</td><td>dessin</td><td>scène, objectif
assurer Kwolia qu'il sera protégé des visées des gens de L'institut comme des créatures qui rôdent.</td></tr>
<tr><td colspan="3">nom du lieu
un cimetière sous le ciel</td></tr>
<tr><td>notes sur le lieu 1/2
Nous n'avons plus le temps pour ces enfantillages. Nous avons une mission à accomplir, capturer des chimères pour L'Institut.
F</td><td>plan</td><td>notes sur le lieu 2/2
Ensemble lions notre sang et par ce pacte nous nous engageons à nous porter assistance
R</td></tr>
<tr><td>le chiffre
1</td><td>le numéro de page
6</td><td>la trinité
Branche</td></tr>
</table>

fléau (H EG EM O R F) **H**	mot-clé craintes	péripétie (CAMP TR) † **A**
question : Sommes-nous saufs dans l'enclave du **Wonderland** ?		
concept **chimère**	nom Vopou	handicap vieux
artefact	dessin	scène, objectif éradiquer **Vopou** afin que **Corbeau** (8) guide la communauté vers un havre.
nom du lieu **Wonderland, ruines**		
notes sur le lieu 1/2 Une bâtisse d'avant l'Effondrement qui regorge de boutons que nous ne savons plus fabriquer est un sauf-lieu afin de se préserver des forces de **L'Institut Fuller**. **F**	Plan	notes sur le lieu 2/2 Quitter la tour du **Corbeau** est un idée séduisante, mais où aller, sans avoir à nos basques les ***οὖρος*** ? Laisser derrière-nous **Corbeau** et **Le Président** ? **R**
le chiffre **6**	le numéro de page **7**	la trinité **Ronce**

fléau (H EG EM O R F) **O**	mot-clé craintes	péripétie (CAMP TR) † **R**
question : Sommes-nous saufs dans l'enclave du **Wonderland** ?		
concept **l'amnésique**	nom **Corbeau**	handicap vieux
artefact **auto-module**	dessin	scène, objectif convaincre **Corbeau** que **la Communauté** peut gagner un havre de sa connaissance en retapant plusieurs **auto-modules**. Mais comment quitter aussi L**a Femme sans ombr**e ?
nom du lieu **Wonderland, tourbière**		
notes sur le lieu 1/2 Les brumes matinales plus intenses et les pluies acides ne sont qu'épisodiques **F**	Plan	notes sur le lieu 2/2 Les pluies acides contiennent un agent destiné à nettoyer les lieux de ses vies **R**
le chiffre **3**	le numéro de page **8**	la trinité **Branche**

fléau (H EG EM O R F) **EG**	mot-clé chimère	péripétie (CAMP TR) † R
question : Comment protéger les chimères ?		
concept **la métamorphose**	nom Simon	handicap froussard
artefact	dessin	scène, objectif
nom du lieu		
notes sur le lieu 1/2 **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 **R**
le chiffre **5**	le numéro de page **9**	la trinité **Ronce**

fléau (H EG EM O R F) **EG**	mot-clé chimère	péripétie (CAMP TR) † R
question : Comment protéger les chimères ?		
concept **la métamorphose**	nom Laura	handicap
artefact	dessin	scène, objectif
nom du lieu		
notes sur le lieu 1/2 **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 **R**
le chiffre **4**	le numéro de page **10**	la trinité **Feuille**

fléau (H EG EM O R F) **F**	mot-clé inflorescence	péripétie (CAMP TR) † T
question : Comment préserver le bois ?		
concept **la Sauvage**	nom La femme sans ombre	handicap ancrée en son sol
artefact enfoui dans l'humus repose la dépouille du spoutnik **luna II**	dessin	scène, objectif Le bois souffre des pluies acides et des agents répandus par les cités. Comment préserver Le Bois de la Ruche ?
nom du lieu **Wonderland, au cœur du bois**		
notes sur le lieu 1/2 Les dépouilles sont un présage, le bois est condamné **F**	plan	notes sur le lieu 2/2 Portons nos morts en terre, renouons le pacte et que la guerre commence ! **R**
le chiffre **5**	le numéro de page **11**	la trinité **Branche**

fléau (H EG EM O R F) **R**	mot-clé déclin	péripétie (CAMP TR) † A
question : Comment préserver la Ruche ?		
concept **le Survivaliste**	nom ***οὖρος***	handicap ancrée en son sol
artefact enfoui dans l'humus repose la dépouille du spoutnik **luna II**	dessin	scène, objectif **Wonderland** est enfoui sous une forêt malsaine, la vermine y pullule. Notre devoir est de l'éradiquer pour préserver notre havre, La Ruche.
nom du lieu **Wonderland, au cœur du bois**		
notes sur le lieu 1/2 La guerre ! Une guerre à outrance, accompagnés de tous les alliés que nous pourrons convoquer ! **F**	Plan	notes sur le lieu 2/2 Dissimulons ces vallées aux regards aveugles de La Ruche (RUN avec mise en orbite de Luna II pour altérer la Carte) **R**
le chiffre **1**	le numéro de page **12**	la trinité **Ronce**